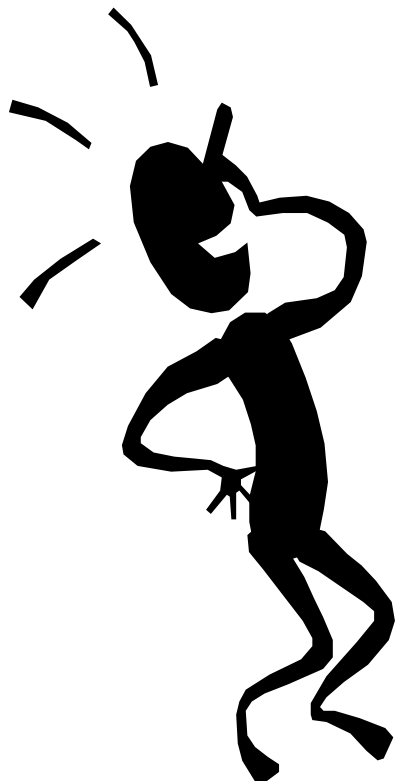


SOMMAIRE DU PROGRAMME DE FORMATION DES RÉALISATEURS



- Introduction
- Organigramme
- Les fonctions
- La réalisation d'une émission
 - La phase préparatoire
 - La phase de production
 - La phase finale
- Le vocabulaire
- Échelle des plans
- Jeu de la caméra
- Scénarisation
- La ponctuation cinématographique
- Exemple d'un découpage d'émission
- La diffusion
- La publicité
- Le stage

LE RÉALISATEUR

Ses fonctions :



1. Leader de l'équipe, il est le centre de décision et d'organisation du travail.
2. Prépare son projet avec l'équipe de réalisation.
3. Décide de la mise en scène.
4. Planifie toutes les étapes de pré-production, production et post-production
5. Dirige le personnel de réalisation et de production avant l'entrée en studio.
6. Dirige tout le personnel de réalisation, de production, en studio ou lors de tournage à l'extérieur.
7. Travail en collaboration avec les producteurs et les techniciens de production.

Ses responsabilités :



1. Sa première responsabilité se porte vers le téléspectateur.
2. Il travaille avec les sentiments et les émotions des gens.
3. Il doit satisfaire les vœux des téléspectateurs de même que leurs besoins.
4. Il est responsable vis-à-vis la station qui a mis toute sa confiance en lui.
5. Il est responsable vis-à-vis lui-même, en tant que réalisateur, dans le but de se surpasser même si le sujet à traiter lui semble banal.
6. Il doit respecter toutes les réglementations en vigueur en matière de télédiffusion, commandite et droits d'auteur.

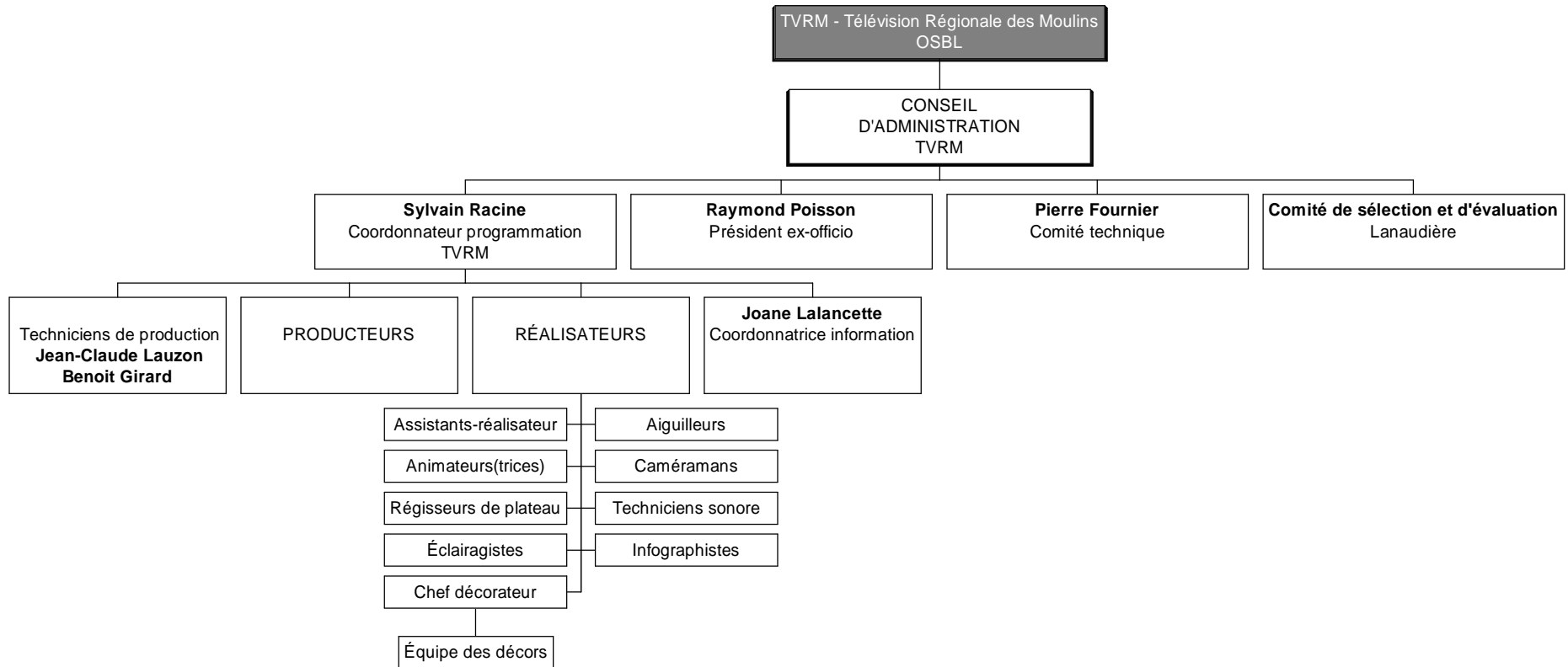
Ses qualités :



1. Bonne éducation.
2. Connaissance de l'art et des formes d'expression littéraire.
3. Le réalisateur devra savoir quand une image, un son ou un mouvement est bon ou mauvais et pourquoi il est bon ou mauvais.
4. Le réalisateur a un esprit décisif.
5. Le réalisateur doit rendre le sujet à traiter d'une façon hautement artistique par des moyens hautement techniques. Ce qui signifie qu'il doit connaître le potentiel de l'équipement utilisé de même que ses limites. De plus, il doit étudier les capacités et les limites de son personnel.
6. Un bon réalisateur n'est pas celui qui en connaît plus que son équipe, mais c'est celui qui sait tirer le maximum de chacun en le stimulant et l'encourageant.

- stage

ORGANIGRAMME



LES FONCTIONS

LE PRODUCTEUR :

Quoi que différent d'un endroit à l'autre, pour nous à TVRM le producteur c'est l'organisateur; il crée souvent les idées ou encore développe les idées des autres de façon à préparer le terrain pour le réalisateur et les recherchistes. Lorsque nécessaire, il peut être responsable de trouver le financement ou les commanditaires. Il voit également à publiciser l'émission et choisit avec le coordonateur à la programmation une plage pour la diffusion. Le producteur travaille en collaboration avec le réalisateur afin que ce dernier comprenne clairement l'idée que le producteur souhaite voir mise de l'avant.

LA TECHNIQUE SONORE :

Le responsable de ce poste, aussi appelé preneur de son, réalise la bande sonore de l'émission; il doit voir au bon fonctionnement des équipements mis à sa disposition. Il assistera le réalisateur dans le choix de trame sonore, d'effets spéciaux ou de tout autre élément relié au mixage du son.

LE PERCHISTE :

Le perchiste, lorsque requis, travaille en collaboration avec le preneur de son. Il doit être agile et prévoyant.

LE CAMERAMAN :

Le cameraman est sous les ordres du réalisateur; il doit obéir rapidement et bien respecter les cadrages prédéterminés par le réalisateur. C'est aussi un artiste technique.

L'AIGUILLEUR :

L'aiguilleur est sous les ordres du réalisateur; il sélectionne la source d'images qui sera enregistrée. Il doit être prêt à corriger les erreurs du réalisateur.

L'ÉCLAIRAGISTE :

L'éclairagiste est sous les ordres du réalisateur; il réalise les effets visuels par l'éclairage. La différence entre une bonne et une mauvaise émission est souvent l'éclairage.

L'INFOGRAPHISTE :

Sous les ordres du réalisateur, l'infographiste réalise le générique de début et de fin d'émission.

LES FONCTIONS(suite)

LE RÉGISSEUR :

C'est le patron sur le plateau; il suit les directives du réalisateur et organise son personnel pour que l'émission se réalise tel que prévu. Il s'assure que tous les éléments visuels nécessaires à l'émission soient en place à compter de la première répétition. Il s'assure que tous les comédiens soient en position de départ. Il transmet à haute voix ou par signaux visuels les directives du réalisateur.

L'ANIMATEUR :

L'animateur et l'animatrice doivent connaître leur texte, doivent savoir s'exprimer, et connaître les cadrages exécutés par les caméras. Le choix d'un animateur ou d'une animatrice est très important pour le succès d'une émission.

LA RÉALISATION D'UNE ÉMISSION

L'organisation et la réalisation d'une émission de télévision sont les éléments d'une entreprise complexe qui requiert un grand nombre de services spécialisés dont il faut soigneusement coordonner le travail. Dans toute entreprise de collaboration, l'unité de la coordination s'impose ; or, en télévision la réalisation d'une émission se divise en trois phases que le producteur et surtout le réalisateur auront à coordonner.

1. PHASE PRÉPARATOIRE

- Phase critique de toute la planification.
- Elle débute avec la rencontre du producteur et du réalisateur qui ensemble travaillent sur mille et une réponses à toutes les questions.
- La phase la plus longue.
- Elle se termine quand on a une réponse juste à toutes les questions.

2. LA PRODUCTION

- C'est la phase qui couvre la courte période de temps où les équipements et le personnel spécialisé sont employés à compléter tous les éléments d'un programme.
- Dans cette phase le réalisateur est la personne clé.
- La production sera mauvaise si la phase préparatoire a été négligée ou trop courte.
- Cette phase se termine lorsque tous les éléments ont été enregistrés.

3. PHASE FINALE

- Cette phase consiste à faire le montage des scènes enregistrées, ou faire des copies de différents formats.
- Si la production a été bien faite, la phase finale devrait se faire sans problèmes.
- Il faut éviter les nombreuses corrections puisque l'on perd de la qualité d'une génération à l'autre.

LA PHASE PRÉPARATOIRE

La phase préparatoire est généralement occupée par deux principaux personnages qui sont le réalisateur et le producteur.

Conception d'une émission

- Tout émission de télévision commence par une idée
- Après qu'une idée a été conçue, il faut faire un examen minutieux de sa valeur
- Pour juger ou accepter une idée, le producteur devra :
 1. avoir un bon jugement
 2. connaître ce qui est bon ou mauvais
 3. avoir le sens de l'organisation
 4. être capable de présenter l'émission d'une façon excitante, convaincante et efficace
- Lorsque l'examen est positif, le développement de l'idée se poursuit

L'idée d'une émission, avant de prendre sa forme définitive, doit passer par plusieurs étapes successives.

Voici un guide qui pourrait être utile pour couvrir les principaux points :

A) **L'examen d'une idée**

1. L'idée semble-t-elle particulièrement excitante?
 - Si oui, pourquoi ?
 - Si non, pourquoi ?
2. Quel est le potentiel de cette idée ? L'idée en elle-même justifie-t-elle un examen minutieux ?
3. Qu'est-ce que le téléspectateur gagnerait à voir cette émission ?
4. Pourquoi voulez-vous présenter cette idée ? Quels sont vos objectifs ?
5. Quels sont les principaux problèmes que vous prévoyez rencontrer ?

LA PHASE PRÉPARATOIRE(suite)

B) Développement pratique de l'idée

1. Questions pertinentes :
 - a) Auditoires : Quel genre de personnes voulez-vous atteindre... ?
 - b) Temps : En combien de minutes devez-vous couvrir le sujet ?
 - c) Choix de la matière : La matière choisie convient-elle à votre idée ? Y a-t-il de bons effets visuels à cette matière pour intéresser l'auditoire ?
 - d) Recherche : Peut-on se procurer facilement le matériel nécessaire à la composition de l'idée ?
 - e) Méthode de présentation : nombre d'acteurs ? le style est-il approprié à l'idée ? Dans la majorité des cas la simplicité va de pair avec l'efficacité.
 - f) Réunion des responsables : producteur, réalisateur, décorateur, technicien de production et coordonateur à la programmation.
2. Coûts : Savez-vous qui doit payer ? Quel est le budget ? Combien va coûter la production ?
3. Scénario : Le scénario est le seul moyen efficace de coordonner les éléments d'une production.
4. Acteur : Le scénario devrait être fait en fonction de l'animateur. Choisir l'animateur en fonction du sujet à traiter.
5. Installations techniques : Généralement sous le contrôle du réalisateur ; vous devez, en tant que producteur, savoir quoi vérifier afin d'avoir le contrôle de la phase préparatoire.
 - a) Décor : Les décors ne doivent jamais dominer l'émission mais seulement la compléter.
 - b) Caméras : Le réalisateur choisit le nombre de caméras nécessaires, les objectifs et les items requis aux effets spéciaux.
 - c) Audio : Le réalisateur choisit l'équipement tel que le nombre et le type de microphones nécessaires ; musique enregistrée ; effets spéciaux
 - d) Éclairage : L'éclairage voit à traduire, dans sa composition, l'atmosphère du script.
6. Coordination dans la production et horaire des répétitions :
 - a) Distribution du scénario : Le scénario doit être distribué aux personnes concernées. Gardez toujours quelques copies supplémentaires en filière.
 - b) Prévoir plusieurs répétitions avec chacun des groupes tels que caméramans, animateurs et autres.
7. Publicité : Il ne faut pas négliger d'annoncer à l'avance l'avènement d'une nouvelle émission dans le but de stimuler l'intérêt.

N.B. En temps que producteur, vous vous devez de surveiller les pratiques sans toutefois interférer inutilement dans le travail du réalisateur.

C) Coordination des éléments de la production

Pendant l'organisation et la préparation de l'émission, ainsi qu'au cours des répétitions, le réalisateur doit beaucoup compter sur la collaboration du réalisateur technique et du décorateur, car aucune question, aucun problème ne doit subsister au moment de la diffusion. C'est au réalisateur qu'il appartient de tirer le meilleur parti possible des talents placés sous sa direction.

Vous verrez à vos débuts comme réalisateur, qu'il est très difficile de coordonner tous les éléments de la production. Pour une émission réalisée avec trois caméras vous vous engagez dans les activités suivantes :

1. Parler et écouter les caméramans, le perchiste, le régisseur de plateau, l'aiguilleur, le préposé au magnétoscope, le technicien du son et autres
2. surveiller au moins cinq moniteurs à la fois (3 caméras, 1 prévue, 1 programme)
3. surveiller le temps
4. écouter l'audio (souvent le plus difficile)
5. suivre le script
6. dans certaines stations, les petites généralement, faire le travail d'aiguilleur.

Note : Le réalisateur doit voir en images lorsqu'il lit un scénario. Le musicien entend lorsqu'il lit une portée de notes ; de même en est-il du réalisateur qui doit VOIR DES IMAGES en lisant un script.

Il tient compte également des impératifs de la prise de son et ses décors se prêtent aux besoins de l'éclairagiste et de l'ingénieur du son, ainsi qu'aux déplacements de leur matériel.

Le décorateur est servi par les ateliers de menuiserie et de peinture, il fait appel aux services des accessoires, des costumes et du maquillage et peut demander de l'aide technique à des fins particulières. Au cours des répétitions et pendant la diffusion même, il dispose de machinistes qui s'occupent du montage et du déplacement des décors. En somme, le réalisateur compte sur son décorateur pour coordonner les effets visuels de l'émission, tout comme il s'appuie sur son réalisateur technique pour assurer la coordination des services techniques.

LA PHASE PRÉPARATOIRE(suite)

Éléments artistiques

Le réalisateur réunit le personnel artistique, afin de lui communiquer des observations préliminaires. À cette réunion, il peut faire une première lecture du texte afin d'engager le sens général, d'orienter l'interprétation, de déterminer le rythme à donner à l'œuvre et même de modifier la teneur de l'émission. La plantation des décors, à ce stade de la réalisation, permet de trouver les éléments essentiels de la mise en scène et du découpage.

Questions fondamentales d'ordre pratique

Prévoit-on des angles de prises de vues sortant de l'ordinaire et des modifications éventuelles au découpage technique en cours de répétition ? Le réalisateur fait quand même connaître ses intentions d'avance de façon à permettre au décorateur et au réalisateur technique de prendre les dispositions nécessaires. Le recul de la caméra détermine la gamme des plans possibles.

La superficie du plateau nous amène à des considérations d'ordre matériel telles que :

- a) les dimensions des caméras, girafes perches, etc.
- b) le genre de support à employer pour les caméras
- c) la disposition des câbles de caméra
- d) le degré de mobilité des pièces d'équipement. (La caméra sur pieds, par exemple, se braque plus rapidement sur un graphique que la caméra sur girafe.)
- e) le nombre de préposés à la manipulation des éléments matériels.

Il faut, de plus, planifier l'emploi de l'équipement de manière à ne pas retarder l'action.

Sous ce rapport, il faut envisager l'enchaînement des éléments de l'émission - numéros, scènes ou parties du spectacle - qui se déroulent dans différents secteurs de jeu. Comment passer du numéro de danse à l'annonce commerciale ? Comment effectuer le retour ? Combien faut-il de temps pour réaménager le plateau ? Il est impossible de faire le cadrage définitif d'un plan sans tenir compte du plan qui le précède et de celui qui le suit.

Répétitions sans technique

Les premières répétitions se font sans décors ni caméras. Elles ont lieu dans le délai fixé à cette fin. Au cours de ces répétitions, le réalisateur doit rectifier sa mise en scène et l'adapter aux exigences du déroulement de l'émission. Il est déjà temps de prévoir le minutage, les coupures et les additions.

LA PHASE PRÉPARATOIRE(suite)

Répétitions avec technique

Le nombre des répétitions avec technique varie selon la durée, le genre et la complexité de l'émission. Cependant, d'après les normes établies, il est assez facile de prévoir le nombre de répétitions qu'exige un genre d'émission en particulier. Les répétitions techniques se font dans le studio même où se déroulera l'émission ; les décors sont en place de même que tout l'outillage technique. C'est à ce stade qu'on fait la mise au point des décors, des costumes, des accessoires et des maquillages.

Dernière étape (les pratiques et les répétitions)

A) Cadrage : (Blocking)

Le réalisateur réunit tout le monde sur le plateau et explique comment doit se dérouler l'émission en lisant le script. Au fur et à mesure qu'il lit le script, le réalisateur détaille le travail de chaque membre de l'équipe.

B) Filage : (run through)

Donc après avoir cadré chaque plan au cadrage, l'émission se déroule pour la première fois sans interruption; c'est le filage. C'est le stade où le réalisateur modifie des points, si nécessaire.

C) Générale :

Cette répétition doit être la réplique exacte et fidèle de l'émission. C'est le temps d'établir le chronométrage définitif et d'apporter certaines retouches.

LA PHASE DE PRODUCTION

C'est la phase qui est souvent la plus courte. C'est l'enregistrement de l'émission, ou la représentation en direct.

Au moment de la diffusion, le réalisateur prend la direction en arbitre absolu. Finies les discussions. Il faut prendre des décisions sur-le-champ et c'est au réalisateur qu'il incombe de le faire.

A) Signal de se tenir prêt (Stand by)

1. le réalisateur vérifie avec le régisseur de plateau si tout le monde est au poste et prêt à démarrer. Le réalisateur annonce le temps qu'il reste avant le début de l'émission par l'interphone.
2. il vérifie avec le technicien du son si le thème musical est prêt à démarrer, de même avec le proposé au magnétoscope.

B) Le départ (the show)

Le réalisateur fait, par l'entremise du régisseur de plateau, le compte à rebours à partir de 30 secondes avant le début soit : 30 sec...15 sec., 10,9,8,7,6,5,4,3,2,1 partez !

C) Remarques pour le réalisateur :

1. Donnez tous vos commandements d'une façon claire et précise. Soyez relaxé tout en étant sur un pied d'alerte.
2. Avertissez l'acteur avant le changement de caméra (coupe dans l'action).
3. Mentionnez le nom de l'acteur au régisseur de plateau pour l'avertir d'un changement lorsqu'il y a plusieurs acteurs.
4. Ne pas avertir trop longtemps d'avance.
5. Toujours se souvenir du numéro de la caméra en onde pour éviter de s'en servir comme prévu.
6. Ne préparez pas une caméra pour en choisir une autre. Ex. : ne dites pas « Attention le 2 ; 1 ».
7. Toujours nommer le numéro de la caméra et non le nom du caméraman.
8. Appelez le numéro de la caméra avant de donner les instructions, Ex. : « Caméra 1, donne-moi un P.E. de Bob » et non « Donne-moi un P.E. de Bob, caméra 1 »
9. Aussitôt que vous avez placé une caméra en onde, dites à l'autre caméra quoi faire.
10. Si vous placez une caméra en P.T., placez la deuxième pour couvrir la scène. Toujours se protéger avec un grand angulaire. Il ne faut pas toutefois être esclave de cette règle.
11. Si une caméra tombe en panne, soyez calme et continuez avec l'autre caméra. Ceci, dans le cas d'une émission en direct, puisqu'une émission enregistrée peut être interrompue.

LA PHASE DE PRODUCTION(suite)

12. Si vous faites une erreur en tant que réalisateur, corrigez-la le plus tôt possible et oubliez-la.
13. Ne restez pas accroché trop aux détails ; gardez l'ensemble de l'émission à l'esprit.
14. Ne parlez que si c'est nécessaire.

Note : Toute la théorie sur la composition de l'image, les mouvements de caméra etc. est à considérer.

LA PHASE FINALE

Dans cette phase finale, vous mettez en pratique toutes les techniques de montages déjà apprises. C'est ici qu'on apporte les corrections nécessaires aux défauts ou erreurs techniques qui auraient pu se glisser.

CONCLUSION

Le contenu humain est le centre d'intérêt de presque toute émission de télévision, qu'elle présente un comédien, une personnalité ou l'utilisateur d'un produit commercial. L'élément humain domine presque toujours. D'ordre artistique ou technique, vos préoccupations gravitent généralement autour de la bonne présentation des personnages.

LE VOCABULAIRE

COMMANDE À LA CAMÉRA

LEVER CAMÉRA	Élévation de l'objectif dans le but de prendre des vues en plongée.
BAISSER CAMÉRA	Abaissement de l'objectif dans le but de prendre des vues en contre-plongée.
CHARIOT AVANT	Déplacement de la caméra vers la scène en ligne droite.
CHARIOT ARRIÈRE	Déplacement de la caméra vers l'arrière en ligne droite.
PAN À DROITE OU GAUCHE	Rotation de la caméra sur son axe vertical.
PAN VERS LE HAUT	Changement de visée de la caméra vers le haut dans l'axe horizontal.
PAN VERS LE BAS	Changement de visée de la caméra vers le bas dans l'axe horizontal.
ZOOM AVANT	Grossissement graduel d'une partie de l'image.
ZOOM ARRIÈRE	Changement graduel de la longueur focale vers le plus court, élargissement de la visée de caméra.
TRAVELLING À GAUCHE OU DROITE	Déplacement de la caméra vers la gauche ou la droite.
FOYER	Mettre l'image en foyer (précis).
CADRAGE	Plan général ou d'ensemble Plan cuisse (américain) Plan ceinture Plan buste Plan tête Gros plan sur...

COMMANDE À L'AIGUILLEUR

OUVERTURE EN FONDU	Apparition graduelle son ou image
FERMETURE EN FONDU	Disparition graduelle son ou image
SUPER	Superposition d'images.
FONDU	Mélange d'une image à une autre
COUPURE	Coupure d'une image à une autre
COUPEZ	Arrêt total en studio
COUPEZ MUSIQUE OU SON	Arrêt brusque dans le son.
PLAGE	Sur CD , ex. 3 ^e plage.
PRENDS	Signal de départ (cue)
FEUILLE DE ROUTE	Enchaînement.

COMMANDE À L'AUDIO

CUE MUSIQUE	Attention pour un fondu du son Fondu pour le son Attention pour un mélange à la musique Mélange à la musique
MONTEZ MUSIQUE	Élévation graduelle du volume
BAISSEZ MUSIQUE	Diminution graduelle du volume
ENLEVEZ MUSIQUE	Diminution totale de la musique
MUSIQUE EN SOURDINE	Volume bas pour musique en arrière-plan ou de fond
COUPEZ MUSIQUE	Arrêtez la musique
SUPERPOSEZ LA MUSIQUE	Superposition de l'effet sonore

ÉCHELLE DES PLANS

PAR RAPPORT AU DÉCOR :

Plan d'ensemble : Il englobe la totalité du décor, celui-ci étant indifféremment un décor construit ou paysage . Les personnages ne sont pas nécessairement inclus dans ce plan.

Plan de demi-ensemble ou plan général : Une partie seulement du décor. Les personnages peuvent être ou ne pas être inclus dans ce plan.

PAR RAPPORT AU PERSONNAGE :

Plan pied : Le personnage vu en pied à une distance moyenne. C'est le personnage sans souci du décor.

Plan Genoux : Il coupe le personnage aux genoux.

Plan Cuisse : Il coupe le personnage à mi-cuisse.

Plan Hanche : Il s'arrête à la ceinture.

PAR RAPPORT AU VISAGE :

Plan Buste : Le personnage est coupé à mi-poitrine. Ce plan isole les personnages les uns par rapport aux autres.

Plan Épaule : L'action dramatique s'affirme davantage. L'homme est détaché de son contexte géographique, mais pas encore livré dans sa seule réalité intérieure.

Plan Tête : Ce plan isole le personnage complètement de son milieu, son visage seul remplissant l'écran. Il souligne l'émotion individuelle, nous révèle le personnage dans sa réalité intérieure.

Insert : Il attire l'attention sur un détail particulier, soit du corps, soit du visage, soit d'un objet. Il confère à l'objet une valeur soit dramatique, soit intuitive. Valeur dramatique, dans le plan du revolver gisant sur le sol et que deux individus se disputent. Valeur indicative, dans le plan nous permettant de lire la manchette de journal, ou la lettre que la jeune fille reçoit de son fiancé.

.../19

JEU DE LA CAMÉRA

TRAVELING : Tout mouvement de caméra dans lequel le pied de celle-ci se déplace

Traveling en profondeur : La caméra s'approche ou s'éloigne du personnage ou de l'objet. Selon qu'elle s'approche ou s'éloigne, on a un travelling-avant ou un travelling-arrière (Anglais : Dolly).

Fonctions : En général, le travelling-avant a pour but de nous introduire dans le monde où se déroulera l'action, de nous décrire l'espace filmique, de mettre en valeur un élément important pour la suite de l'action.

Le travelling-arrière sert essentiellement à des fins de conclusion, de finalité, d'éloignement, de solitude, d'impuissance, de détachement.

EX . : Le travelling-arrière d'accompagnement à la fin du film « Trouble-fête », alors que Lucien et Louise courent sur la rue et retournent vers le lieu de l'accident.

Travelling latéral : La caméra se déplace parallèlement à ce qu'elle filme dans le but de la garder dans son objectif. Suivant qu'elle se déplace horizontalement ou verticalement, le travelling latéral est dit horizontal lorsqu'il se déplace de droite à gauche ou de gauche à droite ; ou vertical, lorsqu'il se déplace de haut en bas ou de bas en haut (Anglais : Crane).

Travelling d'accompagnement : Ce mouvement, comme son nom l'indique, accompagne le déplacement de l'acteur dans un mouvement parallèle au déplacement, la caméra pouvant être indifféremment sur le même plan que l'action, en deçà ou au-delà (Anglais : Trucking).

ZOOM :

La caméra est fixe et le mouvement obtenu par un système d'objectif à focale variable n'est qu'apparent ; il rapproche ou éloigne le personnage ou l'objet. Selon que le personnage ou l'objet se rapproche, on a un zoom-avant ; ou s'éloigne, on a un zoom-arrière.

Le zoom avant ou arrière, en un mouvement bref et rapide, peut être efficacement et dramatiquement utilisé pour provoquer un effet de choc et de surprise.

JEU DE LA CAMÉRA(suite)

PANORAMIQUE :

Le pied de l'appareil reste immobile ou fixe mais la caméra balaie un décor pour suivre un personnage dans ses mouvements soit à gauche, soit à droite, soit en haut, soit en bas.

Pano horizontal : Mouvement continu de gauche à droite, ou de droite à gauche, dans le sens de la ligne d'horizon.

Pano vertical : Mouvement de bas en haut (ascendant), ou de haut en bas (descendant).

.../20

LES ANGLES DE VISION

L'angle de la caméra par rapport au décor, au personnage, au visage.

ANGLE NORMAL :

La caméra est sur le même plan ou même niveau que le décor, le personnage ou l'objet à filmer.

ANGLE EN PLONGÉE :

La caméra est placée au-dessus du personnage, ou la caméra surplombe le personnage, le décor, l'objet. Cet angle est employé afin de donner une impression d'abatement, d'écrasement, d'accablement, d'obsession.

ANGLE EN CONTRE-PLONGÉE :

La caméra est au-dessous du décor, du personnage, ou de l'objet ; l'appareil est placé plus bas que le sujet à filmer. Cet angle confère au personnage de l'autorité, de la force, de l'importance, de l'orgueil, de l'arrogance, de l'exaltation.

CHAMPS, CONTRE-CHAMPS :

Vision alternative de deux personnages, d'un personnage et d'un animal ou d'un personnage et d'un objet. La caméra ne filme que celui qui parle, ou celui qui écoute.

PROFONDEUR DE CHAMP :

C'est la distance qui sépare la caméra du point le plus éloigné du décor, la limite étant la fin de zone de netteté.

JEU DE LA CAMÉRA(suite)

ANGLE EN OBLIQUE ou image penchée :

Les images en oblique ou penchées, à cause de la position anormale du regard, donnent une impression d'effolement, de vertige, d'instabilité, de malaise, de bizarre, de sordide, de déséquilibre moral, de trouble, selon le contexte.

LES ÉTAPES DU SCÉNARIO

LA STRUCTURE DU FILM :

SÉQUENCES : C'est une portion de film présentant une unité dramatique ; chaque séquence raconte un des événements principaux de l'histoire.

SCÈNES : Les scènes se regroupent à l'intérieur de chaque séquence. Chacune d'elles est le récit d'un événement secondaire, vécu par un ou plusieurs personnages dans un décor unique. La scène est un ensemble de plans concernant un même personnage ou un même groupe de personnages.

PLANS : Un nombre variable de plans à l'intérieur de chaque scène. Le plan est tout ce qui se passe devant la caméra depuis le signal de mise en marche de l'appareil jusqu'à celui de l'arrêt. Ce plan peut-être morcelé au montage.

PHOTOGRAMMES : Ce sont les images isolées. Pour reconstituer l'illusion du mouvement, le film muet utilise 12 ou 18 images à la seconde ; le parlant en utilise 24. La télévision utilise 30 images par seconde.

SCÉNARISATION

DÉCOUPAGE LITTÉRAIRE :

L'IDÉE : Pour faire un film il faut ,au départ, trouver une idée, se fixer un but.

LE SYNOPSIS : C'est un résumé de l'histoire en 3, 5, 10 ou 20 lignes ou pages. Le synopsis ne comprend aucun aspect technique , seulement les grandes lignes de l'histoire.

LE SCÉNARIO : Selon André Berthomieu : « Le scénario est l'exposé descriptif de toutes les images qui se succéderont et qui composeront le film avec, en regard, tous les sons, tous les bruits, la musique ou les fragments de dialogue qui compléteront cette image. » Le scénario d'un long métrage peut avoir 200 pages, alors qu'un court métrage peut avoir de 20 à 50 pages.

Le scénario, souvent, contient peu d'indications techniques concernant l'échelle des plans, les mouvements de l'appareil et les angles.. Dans un tel cas, il y a une dernière étape.

LE DÉCOUPAGE TECHNIQUE : C'est la transposition du scénario en images, complétées par le son. Chaque page est divisée en deux colonnes : la colonne de gauche pour l'image, et la colonne de droite pour le son.

La colonne de gauche comprend les éléments dramatiques et techniques. L'élément technique : le numéro du plan, l'échelle des plans, les changements d'angle, tous les mouvements de caméra.

La colonne de droite comprend tout le dialogue, le commentaire, les effets sonores ou bruits, les indications sur la musique.

LA PONCTUATION CINÉMATOGRAPHIQUE

LE FONDU À L'OUVERTURE ET À LA FERMETURE

(Fade In, Fade Out) :

L'ouverture en fondu et la fermeture en fondu marquent généralement la séparation entre les séquences ou les parties principales d'un film. Correspondant au changement de chapitre, cette transition suppose un écoulement de temps, un changement de lieu et souvent un changement dans l'action secondaire, et s'accompagne toujours d'une interruption de la bande sonore.

L'ouverture en fondu s'obtient par une diminution de l'ouverture du diaphragme alors qu'elle commence à filmer. Sur l'écran noir, on verra l'image apparaître progressivement. La fermeture en fondu est le procédé inverse : fermeture du diaphragme de la caméra qui finit de filmer une scène. À l'écran, on verra l'image s'estomper progressivement jusqu'au noir.

LE FONDU ENCHAINÉ (Mix ou Dissolve) :

LE VOLET : L'image est balayée par celle qui va la remplacer.

LE RIDEAU : L'image démasque graduellement celle qui va la remplacer mais à la façon d'un rideau qui tombe ou se lève sur une scène de théâtre .

LES IRIS : Ils se présentent sous les formes les plus variées et les plus curieuses parfois : en spirale, en étoile, en éventail, en rond, en carré, en losange, et même en forme d'oiseau comme c'est le cas dans l'annonce commerciale d'un certain savon.

Tout comme le fondu enchaîné, ces trucages correspondent au point terminant un paragraphe.